



SIR.
GERALD vs. **J.T.**
LIGHTSEEKER

LIBRETO DE ESCENARIOS

INTRODUCCIÓN

EN EL LEJANO NORTE, UN YERMO HELADO DE INTERMINABLE TUNDRA Y NIEVE A KILÓMETROS Y KILÓMETROS. CON LA REPENTINA ALTERACIÓN EN LA CORRIENTE DEL TIEMPO, LOS YETIS HAN EMPEZADO A MIGRAR Y NUESTROS EXPLORADORES HAN REGRESADO DE ENTRE LAS LÍNEAS ENEMIGAS CON HISTORIAS ACERCA DE ENORMES BESTIAS PELUDAS DE COLOR BLANCO Y SUS LOBOS DEJANDO UN RASTRO DE DESTRUCCIÓN EN SU DESPERTAR. VARIOS DE ELLOS HAN APARECIDO RECIENTEMENTE A TRAVÉS DE LOS PORTALES QUE LAS MALVADAS MAGAS DEL TIEMPO CONJURAN SIN CESAR. MIENTRAS J.T., EL REY DE LOS YETIS, AÚN NO HA HECHO PRESENCIA, ¡OS SUPLICO QUE ESTÉIS SIEMPRE EN GUARDIA! ¡UNA NUEVA ERA HELADA SE CIERNE SOBRE NOSOTROS Y SOIS LO ÚNICO QUE SE ANTEPONE ENTRE EL REINO Y UN GÉLIDO FUTURO!

CONTENIDO

1

FIGURA DE J.T.



5

CARTAS DE ACCIÓN DE J.T.



4

CARTAS DE VIDA DE J.T.



6

CARTAS DE HORDA



1

CARTA DE REFERENCIA DE J.T.



10

FICHAS DE HIELO



1

CARTA DE REFERENCIA DE MISIÓN DE SIR GERALD



1

BANDEJA DE HÉROE



4

CARTAS DE VIDA DE BLACKBURN CONGELADO



1

CARTA DE HÉROE



1

FIGURA DE SIR GERALD



1

TABLERO DE HÉROE DE SIR GERALD



4

LOSETAS DE HABILIDAD ESPECIAL DE SIR GERALD



1

CARTA DE REFERENCIA DE BLACKBURN



13

LOSETAS DE DAÑO DE SIR GERALD



2

LORD BLACKBURN
REFERENCE CARD

CONTENIDO

TORMENTA DE PORTALES



1 CARTA DE VIDA DE PORTAL DE J.T.

SUDDEN FROST
PLACE ONE ICE TOKEN ON A BUILDING SITE ADJACENT TO EACH ACTIVE SPAWN POINT (A SPAWN POINT IS ACTIVE IF IT IS NOT BLOCKED).

AFTER J.T. SPAWNS OR MOVES: IF NO SOLDIERS WERE PLACED ON J.T. THIS TURN, PLACE AN ICE TOKEN ON TWO BUILDING SITES ADJACENT TO J.T. OTHERWISE, PLACE A TOKEN ON A BUILDING ADJACENT TO

1 CARTA DE GOLPE

1 CARTA DE TORMENTA DE PORTALES PARA J.T.

NUEVO HÉROE

- SIR GERALD LIGHTSEEKER

ESTA EXPANSIÓN INCLUYE UN NUEVO HÉROE. SIR GERALD LIGHTSEEKER ES UNO DE LOS LÍDERES MÁS IMPORTANTES DEL EJÉRCITO DEL REINO Y UN CABALLERO DE LA MÁS ALTA ORDEN. SUS HABILIDADES SE APROVECHAN MEJOR REUNIENDO TROPAS Y ALIÁNDOSE JUNTO A SOLDADOS Y OTROS HÉROES. SIR GERALD SE PERDIÓ EN UNA EXPEDICIÓN EN LOS REINOS NORTEÑOS ¡POR LO QUE SU REGRESO AL REINO ES OPORTUNO Y MÁS QUE BIEN RECIBIDO!

SALVO POR EL PRIMER ESCENARIO DE LA EXPANSIÓN, PODÉIS USAR A SIR GERALD EN CUALQUIERA DE LOS ESCENARIOS DE ESTA EXPANSIÓN, LOS DE LAS OTRAS EXPANSIONES O LOS ESCENARIOS DEL JUEGO BÁSICO AL IGUAL QUE CUALQUIER OTRO HÉROE.

BASIC ATTACK

PUT
THE BASE OF EACH HERO AND
SOLDIER IN SIR GERALD'S SPACE.

ATAQUE BÁSICO

SIR GERALD PUEDE POTENCIAR LA FUERZA DE LOS HÉROES Y SOLDADOS QUE LUCHEN JUNTO A ÉL. AL USAR SU ATAQUE BÁSICO,

SIR GERALD COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 1x1 TOCANDO LA BASE DE CADA HÉROE Y SOLDADO QUE SE ENCUENTRE EN LA MISMA HORDA QUE ÉL. LAS LOSETAS DE DAÑO COLOCADAS POR ESTE ATAQUE SON DEL TIPO FÍSICO.

SHIELD OF RETRIBUTION



SHIELD OF RETRIBUTION

SIR GERALD ATACA CON SU ESCUDO, ¡OBTENIENDO PODER DE TODAS LAS HERIDAS QUE HA SUFRIDO! COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO 2x1 CON MANIPULACIÓN LIBRE EN LA LOSETA DE HORDA EN LA QUE SE ENCUENTRE SIR GERALD. LUEGO, COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO 2x1 ADICIONAL POR CADA CORAZÓN QUE HAYA PERDIDO SIR GERALD. EL TIPO DE DAÑO DE ESTA HABILIDAD ES FÍSICO.

COURAGE



COURAGE

¡SIR GERALD ORDENA A LOS SOLDADOS DEL REY QUE PROTEJAN A LOS HÉROES! COLOCAD DOS SOLDADOS EN HORDAS QUE ESTÉN A SU ALCANCE. HASTA EL FINAL DEL TURNO, TODOS LOS HÉROES QUE ESTÉN EN UNA BANDEJA DE HORDA DONDE HAYA AL MENOS UN SOLDADO, TENDRÁN PROTECCIÓN. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES FÍSICO.

PREPARE FOR GLORY!



PREPARE FOR GLORY!

SIR GERALD ATACA CON SU ESPADA, ¡CON AUTÉNTICA FUERZA! COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO 2x1 CON MANIPULACIÓN LIBRE, UN SOLDADO Y UNA LOSETA DE DAÑO 1x1 EN LA HORDA DONDE SE ENCUENTRE SIR GERALD. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DIRECTO.

CALL TO ARMS!

SWAP A TOWER IN YOUR HAND WITH ONE IN THE SUPPLY THAT IS THE SAME TYPE AND 1 LEVEL HIGHER. IF YOU GAINED A LEVEL 2 TOWER FROM THIS, PERFORM A BASIC ATTACK.

CALL TO ARMS

¡SIR GERALD INSPIRA A LOS CONSTRUCTORES DEL REINO PARA QUE TRABAJEN EL DOBLE! AL USAR ESTA HABILIDAD, MEJORAD CUALQUIER TORRE QUE TENGAIS EN VUESTRA MANO A UNA TORRE DEL MISMO TIPO Y DE UN NIVEL SUPERIOR. PODÉIS JUGAR ESTA TORRE MEJORADA DE FORMA INMEDIATA CON LAS REGLAS BÁSICAS DE COLOCACIÓN DE TORRES. SI OBTUVISTEIS UNA TORRE DE NIVEL 2 CON ESTA HABILIDAD, SIR GERALD, ADEMÁS, REALIZA UN ATAQUE BÁSICO.

MECÁNICAS ESPECIALES



ESTA EXPANSIÓN INCLUYE UNA NUEVA MECÁNICA: LAS FICHAS DE HIELO. LAS FICHAS DE HIELO SE COLOCAN NORMALMENTE EN LUGARES DE CONSTRUCCIÓN Y EN TORRES. ALGUNOS ESCENARIOS TIENEN FICHAS DE HIELO EN JUEGO DESDE EL COMIENZO. TAMBIÉN PUEDEN SER COLOCADAS POR ACCIONES DE LOS JEFES Y POR SUS EFECTOS DE VENGANZA. UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN O UNA TORRE CON UNA FICHA DE HIELO SE CONSIDERA "CONGELADA". NO PUEDE HABER NUNCA MÁS DE UNA FICHA DE HIELO SOBRE UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN O UNA TORRE.

LOS JUGADORES NO PUEDEN COLOCAR TORRES EN LUGARES DE CONSTRUCCIÓN CONGELADOS. LAS TORRES CONGELADAS NO SE RECUPERAN DURANTE LA FASE 5.

CUANDO UN HÉROE ENTRA O COMIENZA SU TURNO EN UN ESPACIO CON UNA FICHA DE HIELO, RETIRAD UNA FICHA DE HIELO DE ESE ESPACIO Y DEVOLVEDLA A LA RESERVA. SI ESTO DESCONGELA UNA TORRE, ESA TORRE NO REALIZA UN ATAQUE. LAS TORRES DESCONGELADAS SON RECOGIDAS DE FORMA NORMAL DURANTE LA FASE 5.

REGLAS DE JEFE

LOS PORTALES NO SE UTILIZAN EN ESTA EXPANSIÓN. EN SU LUGAR, LOS ESCENARIOS 2, 3 Y 4 USAN UNA FIGURA DE JEFE Y SUS REGLAS. ESTAS REGLAS SE RESUMEN AQUÍ PARA UNA RÁPIDA REFERENCIA. CADA ESCENARIO DESCRIBE CÓMO SE MODIFICAN DICHAS REGLAS. EL ESCENARIO 1 ES LA MISIÓN DE SIR GERALD Y TANTO SUS REGLAS ESPECIALES, COMO SU CONDICIÓN DE VICTORIA SE DETALLAN EN LA PÁGINA 8.

FIGURA DEL JEFE

- LOS HÉROES NO PUEDEN ENTRAR EN UN ESPACIO OCUPADO POR UN JEFE.
- SI UN JEFE SE MUEVE A UN ESPACIO OCUPADO POR UN HÉROE, EL HÉROE ES OBLIGADO A RETROCEDER (DEBE MOVER A UN ESPACIO ADYACENTE VACÍO O VOLVER A SU TABLERO DE HÉROE) Y SUFRE 1 PUNTO DE DAÑO.
- CUANDO EL JEFE VAYA A OCUPAR UN ESPACIO DONDE HAYA UNA HORDA, SALTA ESE ESPACIO.
- CUANDO UNA HORDA VAYA A MOVER A UN ESPACIO OCUPADO POR LA FIGURA DE UN JEFE, SALTA ESE ESPACIO.

EL MOVIMIENTO DE LA FIGURA DEL JEFE NO PUEDE SER DETENIDO POR SOLDADOS. CUANDO UN JEFE SE MUEVE, SI HAY SOLDADOS EN SU CARTA DE VIDA, DEVOLVED PRIMERO LOS SOLDADOS A LA RESERVA Y A CONTINUACIÓN MOVED AL JEFE.

ENFRENTARSE AL JEFE

LOS JEFES SON DUROS DE VENCER.

- LOS HÉROES Y LOS HECHIZOS NO AFECTAN A LOS JEFES. LOS HÉROES NO PUEDEN COLOCARSE EN LAS CARTAS DE VIDA DE LOS JEFES Y SI UNA HABILIDAD DE UN HÉROE O UN ATAQUE FUERA A COLOCAR LOSETAS DE DAÑO EN UN JEFE, ESAS LOSETAS NO SE COLOCAN, AL IGUAL QUE OCURRE CON LOS HECHIZOS.
- CUANDO UNA TORRE ATACA A UN JEFE, SUS LOSETAS DE DAÑO SE COLOCAN EN LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE VIDA DEL JEFE. PARA DAÑAR AL JEFE HAY QUE CUBRIR POR COMPLETO EL DIBUJO DEL JEFE EN LA CARTA DE VIDA.
- TODOS LOS ATAQUES DE LAS TORRES QUE HAGAN OBJETIVO A UN JEFE CUENTAN COMO SI TUVIERAN .

DAÑAR AL JEFE

DURANTE LA FASE 3, COMPROBAD LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE VIDA DEL JEFE. SI EL DIBUJO QUE REPRESENTA AL JEFE ESTÁ TOTALMENTE CUBIERTO, RETIRAD LA CARTA DEL MAZO Y VOLTEADLA. EN LA TRASERA SE DESCRIBE EL EFECTO DE VENGANZA DEL JEFE. ESTO SE RESUELVE COMO SI FUERA UNA CARTA DE ACCIÓN. UNA VEZ QUE SE CUMPLAN TODOS LOS EFECTOS DE VENGANZA, DEVOLVED LA CARTA A LA CAJA.

ACTIVANDO AL JEFE

LA FIGURA DEL JEFE SE ACTIVA DURANTE LA FASE 4 COMO SI SE TRATASE DE UNA BANDEJA DE HORDA. CUANDO SEA EL MOMENTO DE ACTIVAR AL JEFE, SEGUID LOS PASOS DESCRITOS EN LA CARTA DE REFERENCIA DEL JEFE. PARA REALIZAR UNA ACCIÓN, ROBAD LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE JEFE Y REALIZAD LOS EFECTOS DE LOS ICONOS Y EL TEXTO QUE APAREZCAN EN LA CARTA.



COLOCA FICHAS DE HIELO ADYACENTES AL JEFE COMO SE MUESTRA EN EL DIAGRAMA.



TODOS LOS HÉROES ADYACENTES AL JEFE PIERDEN 1 CORAZÓN.



EL JEFE MUEVE 1 ESPACIO.



DESTRUYE LA TORRE DE MAYOR NIVEL QUE ESTÉ ADYACENTE AL JEFE.

ESCENARIOS

ES RECOMENDABLE QUE JUGUÉIS ESTOS ESCENARIOS EN EL ORDEN ESTABLECIDO. ESTÁN PENSADOS PARA SER JUGADOS EN CUALQUIER MOMENTO UNA VEZ QUE HAYÁIS TERMINADO EL ESCENARIO 7 DEL JUEGO BÁSICO.

1

¡POR EL REY!

¡SIR GERALD HA RECIBIDO UN MENSAJE DONDE ANSÁN DE QUE UN PUESTO AVANZADO DEL NORTE HA SIDO DERRIBADO POR LOBOS Y YETIS! ESTOS ABOMINABLES HOMBRES DE LAS NIEVES HAN CAPTURADO A LAS TROPAS DE SIR GERALD, CUBRIENDO SUS TORRES CON HIELO. TRAS ESCUCHAR LA NOTICIA, SIR GERALD SE APRESURA HACIA EL NORTE SIN PRESTAR ATENCIÓN A LOS CONSEJOS DE OTROS HÉROES. ¡EN SU AFÁN POR AYUDAR A SUS HOMBRES NO ESTÁ PENSANDO CON CLARIDAD! ¡ACOMPÁÑALO Y ASEGURAOS QUE NINGÚN HOMBRE, MUJER O NIÑO QUEDEN ATRÁS! ¡EL REINO NO RESISTIRÁ MUCHO SIN GENTE COMO SIR GERALD LIGHTSEEKER PLANTÁNDOSE CON CELERIDAD ANTE LAS FUERZAS DEL MAL!

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO / EN SU TRASERA. SIR GERALD NO PUEDE UTILIZARSE EN ESTE ESCENARIO.

HECHIZOS

6

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER / .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 3	OLEADA 4	J.T.	VACÍAS
3x VERDE	4x VERDE		2x VERDE	2x VERDE	2x VACÍAS
	2x AMARILLA		2x AMARILLA	2x AMARILLA	
	1x ROJA	1x ROJA	2x ROJA	2x ROJA	

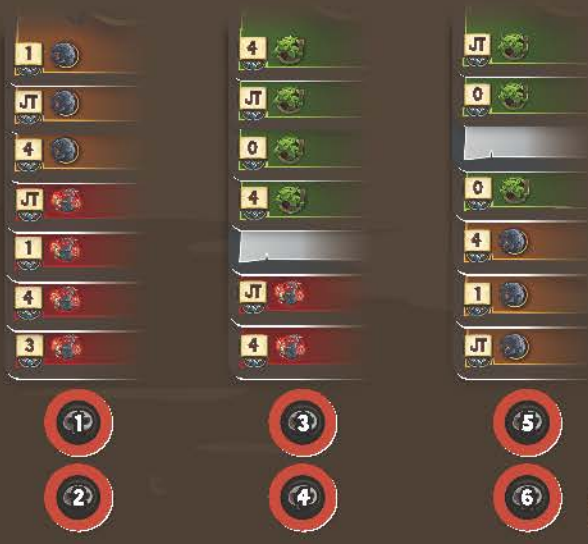
NECESITARÉIS ADEMÁS LAS FICHAS DE HIELO, LA FIGURA DE SIR GERALD Y LA CARTA DE REFERENCIA DE LA MISIÓN DE SIR GERALD.

LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



MECÁNICAS ESPECIALES



SIR GERALD ESPERA RESCATAR A SUS SOLDADOS CONGELADOS. VUESTRA MISIÓN ES AYUDARLE A LIMPIAR EL CAMINO A TRAVÉS DEL HIELO Y FRENAR EL AVANCE DE LAS HORDAS.

ESTE ESCENARIO TIENE SU PROPIA SECUENCIA DE TURNO, QUE SE MUESTRA EN LA CARTA DE REFERENCIA DE MISIÓN DE SIR GERALD. SIR GERALD SE MUEVE DESPUÉS DE QUE LAS HORDAS SEAN DESTRUIDAS Y ANTES DE QUE AVANCEN, ENTRE LAS FASES 3 Y 4. CUANDO SE MUEVE, EL EQUIPO PUEDE MOVERLO HASTA DOS ESPACIOS SIGUIENDO ESTAS REGLAS:

NO PUEDE MOVER A UN ESPACIO QUE ESTÉ CONGELADO, QUE TENGA UNA TORRE O UNA BANDEJA DE HORDA.

SIR GERALD NO PUEDE RETIRAR FICHAS DE HIELO DE LUGARES DE CONSTRUCCIÓN NI DE TORRES.

PUEDE MOVER Y DETENERSE EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN VACÍO, Y PUEDE ENTRAR Y DETENERSE EN ESPACIOS CON HÉROES.

TRAS MOVER A SIR GERALD, COMPROBAD SI SE ENCUENTRA ADYACENTE A UNA FICHA DE APARICIÓN CONGELADA. SI ES ASÍ, RETIRAD LA FICHA DE HIELO DE LA FICHA DE APARICIÓN. EL EQUIPO GANA LA TORRE QUE ESTABA COLOCADA BAJO LA FICHA. SIN EMBARGO, CUANDO APAREZCAN LAS HORDAS, LA PILA ASOCIADA GENERARÁ 2 HORDAS EN CADA TURNO.

SOLO SIR GERALD PUEDE RETIRAR EL HIELO EN LAS FICHAS DE APARICIÓN, LOS OTROS HÉROES NO PUEDEN LIBERAR A LOS SOLDADOS ATRAPADOS.

CUANDO UNA BANDEJA DE HORDA AVANCE, SI TUVIERA QUE OCUPAR EL ESPACIO DE SIR GERALD, LO SALTARÁ COMO SI SIR GERALD FUERA UNA HORDA.

VICTORIA

GANARÉIS SI AL FINAL DE UNA RONDA TODOS LOS PUNTOS DE APARICIÓN ESTÁN LIBRES DE FICHAS DE HIELO.

PREPARATIVOS



B6

1x1

B9

LOSETA SOLO PARA PARTIDAS DE 1,3 Y 4 JUGADORES



2

1



1x1

B3

B5

A13

1x1



- 1** COLOCAR LAS FICHAS DE HIELO EN LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN COMO SE INDICA EN EL DIAGRAMA. ESTOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN SE CONSIDERAN CONGELADOS.
- 2** COLOCAR UNA FICHA DE HIELO EN LOS PUNTOS DE APARICIÓN MARCADOS EN EL DIAGRAMA. ÉSTOS SE CONSIDERAN CONGELADOS. BAJO ELLOS, COLOCAR UNA TORRE DE NIVEL 2 FOOTMEN.
- 3** CUANDO LAS HORDAS APAREZCAN, GENERAR 1 HORDA DE CADA FILA POR CADA FICHA DE APARICIÓN ASIGNADA QUE NO ESTÉ CONGELADA. A MEDIDA QUE SIR GERALD DESCONGEE LAS FICHAS DE APARICIÓN Y RESCATE LAS TORRES, APARECERÁN MÁS HORDAS EN ESA ZONA.
- 4** LA FIGURA DE SIR GERALD COMIENZA LA PARTIDA JUNTO A LA SALIDA COMO SE MUESTRA EN EL DIAGRAMA.
- 5** COLOCAR LA CARTA DE REFERENCIA DE LA MISIÓN DE SIR GERALD JUNTO A LA SALIDA. EN ELLA SE RESUME LA SECUENCIA DE TURNO QUE USA ESTE ESCENARIO.





UN SALVAJE ALLIDO SE EXTIENDE POR EL AIRE Y EL MIEDO SE ASIENTA EN LOS CORAZONES DE TODOS LOS SOLDADOS ALINEADOS EN LOS MUROS DE LA TORRE. "AGUANTAD", GRITA SIR GERALD A SUS TROPAS. "NO ES UN DIOS, SOLO ES UNA BESTIA, ¡Y YA HEMOS ACABADO CON MUCHAS BESTIAS!" LOS GRITOS EMBRAVECIDOS SE ALZAN ENTRE LOS HOMBRES Y LAS MUJERES QUE SE HAN LEVANTADO EN ARMAS PARA DEFENDER SU REINO. EL DISCURSO DE SIR GERALD LES HA DADO FUERZA POR AHORA, ¿PERO PODRÁN LAS PALABRAS BRINDARLES EL CORAJE CUANDO TENGAN QUE ENFRENTARSE A LA IRA INVERNAL DEL TITÁNICO J.T.? ¿LES AYUDARÁ A AFRONTAR EL FRÍO?

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  / . A PARTIR DE ESTE ESCENARIO SE PUEDE UTILIZAR A SIR GERALD COMO HÉROE.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER  /  .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 4	OLEADA J.T.
5X VERDE	2X VERDE	2X VERDE	2X VERDE
3X AMARILLA	4X AMARILLA	2X AMARILLA	2X AMARILLA
	2X ROJA	2X ROJA	2X ROJA

NECESITARÉIS ADEMÁS LAS FICHAS DE HIELO, LA FIGURA DE J.T. Y LAS CARTAS DE VIDA, DE ACCIÓN Y LA DE REFERENCIA DE J.T.

B11

B14

LA SENDA

B5



A15

A3

B6

A7

1x1

B8

PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



MECÁNICAS ESPECIALES

REGLAS DE JEFE

J.T. USA LAS REGLAS BÁSICAS DE LOS JEFES.

MAZO DE VIDA DE J.T.

J.T. TIENE 4 CARTAS DE VIDA INCLUIDAS EN ESTA EXPANSIÓN. ESTAS TIENEN UNA IMAGEN DE J.T. AL FRENTE CON UNA CUADRÍCULA SUPERPUESTA Y TEXTO E ICONOS EN LA TRASERA. EN LA FRONTAL, HAY UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA DE J.T., COLOCAD LAS CARTAS DE FORMA QUE SE VEA A J.T. Y ORDENADLAS SEGÚN SU NUMERACIÓN. DE ESTA FORMA, LA CARTA "1" SERÁ LA PRIMERA, LA "2" ESTARÁ A CONTINUACIÓN SEGUIDA DE LA "3" Y LA "4". RESPECTIVAMENTE.

MAZO DE ACCIÓN DE J.T.

J.T. TIENE 5 CARTAS DE ACCIÓN. BARAJADAS Y COLOCADAS BOCA ABAJO JUNTO AL MAZO DE VIDA DE J.T. PARA FORMAR SU MAZO DE ACCIÓN.

VICTORIA

GANARÉIS AL DERROTAR A J.T. CUANDO LA ÚLTIMA CARTA DE SU MAZO DE VIDA SEA DESTRUIDA. GANARÉIS AL FINALIZAR LA RONDA.

FICHAS DE HTELO INICIALES

COLOCAD LAS FICHAS DE HIELO INICIALES EN LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN INDICADOS EN EL PREPARATIVO DEL MAPA. ESTOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN COMIENZAN LA PARTIDA CONGELADOS.



PREPARATIVOS



B6

1



B11

2

B5



3

B14



A7

A3



A15

2



1



3

1 JUGADOR:

5x

3x

2x

2



1



3

2 JUGADORES:

5x

3x

2x

13



3

BLACKBURN CONGELADO

EL SEÑOR DEL CASTILLO BLACKBURN HA REGRESADO, HACHA EN MANO, DURANTE ESTA REPENTINA OLEADA DE FRÍO. SU PESADA ARMADURA SE CIERNE SOBRE EL CAMPO DE BATALLA MIENTRAS PARECE DESLIZARSE HACIA LOS DEFENSORES. ALREDEDOR DE SU ARMA CREPITAN ENERGÍAS ESPELIZNANTES. CONTEMPLÁIS ATÓNITOS COMO BLACKBURN SALTA Y GIRA, AGITANDO SU HACHA EN EL AIRE, CONGELANDO CUALQUIER TORRE QUE TOQUE. ¡BLACKBURN HA REGRESADO Y SOBRE EL HIELO!

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  /  EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER  /  .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 5	OLEADA J.T.	VACÍAS
1x VERDE	2x VERDE		2x VERDE	1x VACÍA
2x AMARILLA	2x AMARILLA	1x AMARILLA	1x AMARILLA	
	1x ROJA	2x ROJA	2x ROJA	

NECESITARÉIS ADEMÁS LAS FICHAS DE HIELO, EL MAZO FANTASMA (JUEGO BÁSICO), LA FIGURA DE LORD BLACKBURN (JUEGO BÁSICO) Y LAS CARTAS DE VIDA DE LORD BLACKBURN CONGELADO INCLUIDAS EN ESTA EXPANSIÓN. NO NECESITÁIS EL MAZO DE ACCIÓN DE LORD BLACKBURN.

A13

LA SENDA



B6



A7



B3



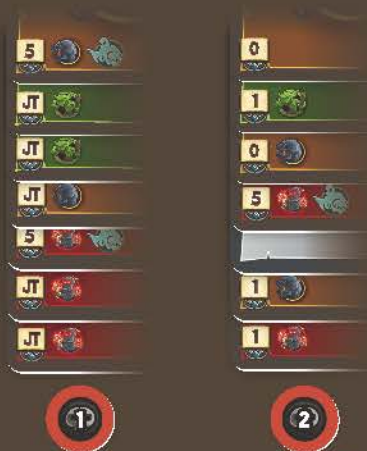
A4



15

PILA DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



MECÁNICAS ESPECIALES

REGLAS DE JEFE

LORD BLACKBURN USA LAS REGLAS BÁSICAS DE LOS JEFES, SALVO UNA EXCEPCIÓN: NO USA MAZO DE ACCIÓN Y CUANDO SE ACTIVA NO ROBA CARTA DE ACCIÓN, SOLAMENTE SE MUEVE.

MAZO DE VIDA DE BLACKBURN CONGELADO

BLACKBURN TIENE 4 CARTAS DE VIDA INCLUIDAS EN ESTA EXPANSIÓN (NO USÉIS NINGUNA DE SUS CARTAS DEL JUEGO BÁSICO). ESTAS TIENEN UNA IMAGEN DE BLACKBURN AL FRENTE CON UNA CUADRÍCULA SUPERPUESTA Y TEXTO E ICONOS EN LA TRASERA. EN LA FRONTAL, HAY UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA DE BLACKBURN, COLOCAD LAS CARTAS DE FORMA QUE SE VEA A BLACKBURN Y ORDENADLAS SEGÚN SU NUMERACIÓN. DE ESTA FORMA, LA CARTA "1" SERÁ LA PRIMERA, LA "2" ESTARÁ A CONTINUACIÓN SEGUIDA DE LA "3" Y LA "4", RESPECTIVAMENTE.

VICTORIA

NO HAY PORTALES EN ESTE ESCENARIO. GANARÉIS AL DERROTAR A BLACKBURN. CUANDO LA ÚLTIMA CARTA DE SU MAZO DE VIDA SEA DESTRUIDA, GANARÉIS AL FINALIZAR LA RONDA.



PREPARATIVOS



- COLOCAD LA FIGURA DE BLACKBURN EN EL CAMINO TAL COMO SE MUESTRA.
- COLOCAD LAS FICHAS DE HIELO EN LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN COMO SE INDICA EN EL DIAGRAMA.





4

ICE ICE BABY

UN VIENTO GÉLIDO AZOTA LOS ROSTROS DE LOS HÉROES INCONDICIONALES, AMENAZANDO CON CONGELARLES. FILAS Y FILAS DE YETIS ENFURECIDOS Y DE LETALES LOBOS INVERNALES SE PREPARAN, JUNTO A SUS ALIADOS GOBLIN, PARA DESTRUIR AL REINO. SIR GERALD EXAMINA AL ENEMIGO Y TRAS ELLO, BAJA SU VISERA PARA PROTEGER SUS OJOS DE LOS ELEMENTOS. "¡HOY!", GRITA MIENTRAS BLANDE SU ESPADA BENDECIDA Y ALZA SU DESLUMBRANTE ESCUDO, "¡APLASTAREMOS LA AMENAZA YETI DE UNA VEZ POR TODAS! ¡HOY LUCHAMOS PARA TRAER DE NUEVO EL VERANO A TODA LINERIA!" LOS VÍTORES SE EXTIENDEN Y LOS CUERNOS SUENAN EN LO ALTO DE CADA TORRE MIENTRAS LAS HORDAS COMIENZAN A AVANZAR HACIA LA BATALLA.

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  /  EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER  /  .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 3	OLEADA 6	OLEADA J.T.	VACÍA
2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	1x VERDE	1x VERDE	2x VACÍAS
	2x AMARILLA	2x AMARILLA	1x AMARILLA	2x AMARILLA	
	2x ROJA	2x ROJA		2x ROJA	

NECESITARÉIS ADEMÁS LAS FICHAS DE HIELO, LA FIGURA DE J.T., SUS CARTAS DE VIDA Y SU MAZO DE ACCIÓN, LAS CARTAS DE VANGUARDIA DEL JUEGO BÁSICO Y LA CARTA DE REFERENCIA DE JEFE.

LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



MECÁNICAS ESPECIALES

REGLAS DE JEFE

J.T. USA LAS REGLAS BÁSICAS DE LOS JEFES.

MAZO DE VIDA DE J.T.

J.T. TIENE 4 CARTAS DE VIDA INCLUIDAS EN ESTA EXPANSIÓN. ESTAS TIENEN UNA IMAGEN DE J.T. AL FRENTE CON UNA CUADRÍCULA SUPERPUESTA Y TEXTO E ICONOS EN LA TRASERA. EN LA FRONTAL, HAY UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA DE J.T., COLOCAD LAS CARTAS DE FORMA QUE SE VEA A J.T. Y ORDENADLAS SEGÚN SU NUMERACIÓN. DE ESTA FORMA, LA CARTA "1" SERÁ LA PRIMERA, LA "2" ESTARÁ A CONTINUACIÓN SEGUIDA DE LA "3" Y LA "4", RESPECTIVAMENTE.

MAZO DE ACCIÓN DE J.T.

J.T. TIENE 5 CARTAS DE ACCIÓN. BARAJADLAS Y COLOCADLAS BOCA ABAJO JUNTO AL MAZO DE VIDA DE J.T. PARA FORMAR SU MAZO DE ACCIÓN.

VICTORIA

GANARÉIS AL DERROTAR A J.T. CUANDO LA ÚLTIMA CARTA DE SU MAZO DE VIDA SEA DESTRUIDA, GANARÉIS AL FINALIZAR LA RONDA.

FICHAS DE HIELO INICIALES

COLOCAD LAS FICHAS DE HIELO INICIALES EN LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN INDICADOS EN EL PREPARATIVO DEL MAPA. ESTOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN COMIENZAN LA PARTIDA CONGELADOS.



PREPARATIVOS



2

LOSETA SOLO PARA PARTIDAS DE 1,3 Y 4 JUGADORES



LOSETA SOLO PARA PARTIDAS DE 1,3 Y 4 JUGADORES

NOTA: EN ESTE ESCENARIO, EL PUNTO DE APARICIÓN 4 CONTIENE TODAS LAS HORDAS DE VANGUARDIA QUE APARECEN DIRECTAMENTE EN EL CAMINO QUE "ROMPEN". POR ELLO, ESTE PUNTO DE APARICIÓN SE COLOCA FUERA DEL MAPA. NO ESTÁ VINCULADO AL CAMINO.

1 JUGADOR:



4x
3x
2x



This image shows a 3D rendering of the board game 'The Settlers of Catan'. The board is composed of hexagonal tiles with various terrain types: green for forests, brown for fields, blue for water, and purple for mountains. The board is surrounded by a yellow border. On the left side, there are three circular icons representing different resources: a red icon with a white 'C' (Clay), a blue icon with a white 'S' (Sheep), and a green icon with a white 'W' (Wheat). On the right side, there are three circular icons representing different resources: a red icon with a white 'C' (Clay), a blue icon with a white 'S' (Sheep), and a green icon with a white 'W' (Wheat). The board is divided into several sections by a central path. The top section contains a green forest tile, a brown field tile, a blue water tile, and a purple mountain tile. The middle section contains a green forest tile, a brown field tile, a blue water tile, and a purple mountain tile. The bottom section contains a green forest tile, a brown field tile, a blue water tile, and a purple mountain tile. The board is surrounded by a yellow border. On the left side, there are three circular icons representing different resources: a red icon with a white 'C' (Clay), a blue icon with a white 'S' (Sheep), and a green icon with a white 'W' (Wheat). On the right side, there are three circular icons representing different resources: a red icon with a white 'C' (Clay), a blue icon with a white 'S' (Sheep), and a green icon with a white 'W' (Wheat).

TORMENTA DE PORTALES Y J.T.

LA SECCIÓN TORMENTA DE PORTALES AL FINAL DEL LIBRETO DE ESCENARIOS DEL JUEGO BÁSICO (DISEÑADA PARA APORTAR ESCENARIOS REJUGABLES), PRESENTA DOS JEFES Y UNA PILA DE HORA ELEGIDOS AL AZAR. LOS COMPONENTES DE ESTA EXPANSIÓN PUEDEN SER INCORPORADOS A TORMENTA DE PORTALES. LA CARTA DE GOLPE THE SUDDEN FROST Y LA CARTA DE VIDA DE TORMENTA DE PORTALES DE J.T. AL IGUAL QUE SU CARTA DE REFERENCIA, SON ESPECÍFICAS PARA ESTE PROPÓSITO. SUS REGLAS SE DESCRIBEN AL DETALLE A CONTINUACIÓN. LAS CARTAS DE HORDA DE LA OLEADA J.T. PUEDEN AÑADIRSE TAMBIÉN A LOS PREPARATIVOS DE LA TORMENTA, MEZCLÁNDOLAS CON LAS HORDAS CON LAS QUE COMPARTA EL GRUPO DE LETRA.

CARTAS DE OLEADA DE J.T.

LAS CARTAS DE OLEADA DE J.T. PUEDEN SER INCLUIDAS EN TORMENTA DE PORTALES. AL PREPARAR LAS PILAS DE HORDAS PARA TORMENTA DE PORTALES, SI QUERÉIS INCLUIR ESTÁS CARTAS TENDRÉIS QUE COLOCARLAS EN LOS SIGUIENTES GRUPOS:

GRUPO B - OLEADA VERDE DE J.T.

GRUPO C - OLEADA AMARILLA DE J.T.

GRUPO D - OLEADA ROJA DE J.T.

J.T.

ESTA EXPANSIÓN AÑADE LAS CARTAS DE VIDA Y LA CARTA DE REFERENCIA NECESARIAS PARA INCLUIR A J.T. EN LOS ESCENARIOS DE TORMENTA DE PORTALES.

COLOCAD UNA FICHA DE HIELO EN DOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN QUE ESTÉN ADYACENTES A J.T. CUANDO ESTE APAREZCA. UNA VEZ QUE J.T. SE MUEVA O SEA DESTRUIDO, COLOCAD UNA FICHA DE HIELO EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN QUE ESTUVIERA ADYACENTE A ÉL.

SI J.T. NO TENÍA SOLDADOS COLOCADOS EN ESTE TURNO, COLOCAD FICHAS DE HIELO EN 2 LUGARES DE CONSTRUCCIÓN DISTINTOS QUE ESTÉN ADYACENTES A ÉL.

NO PUEDEN COLOCARSE 2 FICHAS DE HIELO EN EL MISMO LUGAR DE CONSTRUCCIÓN. SI HAY MÁS DE UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN ADYACENTE A J.T. SIN FICHAS DE HIELO Y ES NECESARIO PONER ESTAS FICHAS, DECIDID VOSOTROS A QUÉ LUGARES DE CONSTRUCCIÓN SE LES COLOCA LA FICHA.

EL HIELO EN TORMENTA DE PORTALES FUNCIONA IGUAL QUE EN EL RESTO DE ESCENARIOS DE ESTA EXPANSIÓN.

CARTA DE GOLPE - SUDDEN FROST

AL REALIZAR ESTE GOLPE, POR CADA PUNTO DE APARICIÓN ACTIVO, SE COLOCA UNA FICHA DE HIELO EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN ADYACENTE A ESE PUNTO DE APARICIÓN. UN PUNTO DE APARICIÓN ESTÁ ACTIVO SI NO ESTÁ BLOQUEADO POR UNA LOSETA DE VANGUARDIA Y SI AÚN TIENE HORDAS DISPONIBLES EN SU PILA.

CRÉDITOS

DISEÑO DE JUEGO: **HELANA HOPE**
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

DESARROLLO DE JUEGO: **FILIP MIŁUŃSKI**
TOMASZ NAPIERAŁA

GESTIÓN DE PRUEBAS: **TOMASZ NAPIERAŁA**

DISEÑO GRÁFICO E **MATEUSZ KOMADA**
ILUSTRACIONES: **KATARZYNA KOSOBUCKA**

GESTIÓN DE PRODUCCIÓN: **PRZEMEK DOŁĘGOWSKI**

PRODUCCIÓN: **VINCENT VERGONJEANNE**

EDICIÓN Y REVISIÓN DEL **THE GAMING RULES! TEAM**
LIBRETO DE ESCENARIOS:

**GAMING
RULES!**

TRADUCCIÓN Y REVISIÓN DE **ALMUDENA GÓMEZ, VICENTE**
TEXTOS: **DE LOS SANTOS**